

Producción y realización en radio

Ve más allá



01

Sistema de gestión en HDD Audio+



Audio+ Presentación



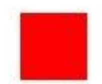
rsidad
ea

Audio+
Las ventanas del gestor/El depósito de información



Audio+ Emisión. Máquinas virtuales



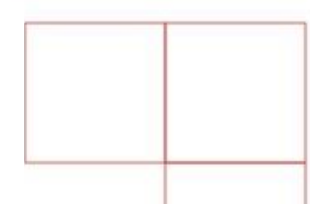


Audio+ Máquinas virtuales/Controles superiores

Mach-Board: Indicador de número de máquina y número de la tarjeta de sonido asociada.

Min.: Mediante una única pulsación sobre este botón, se puede reducir el tamaño de la máquina para dejar espacio en la pantalla.

Cartridge/List: Mediante una única pulsación se puede cambiar el formato lista por el de cartuchera.



Mach 1
Board 1
Min.
Cart.
Audit
AEQ
Rem. Time
00:32:38'3
Loop
Link
Delete
Ignore
Fader Start
Total Time
00:37:01'4
L
R
Liquid State
00:00
02:09
1
Hide

Total Time: Indica el valor en tiempo del total de los ficheros cargados en la máquina.

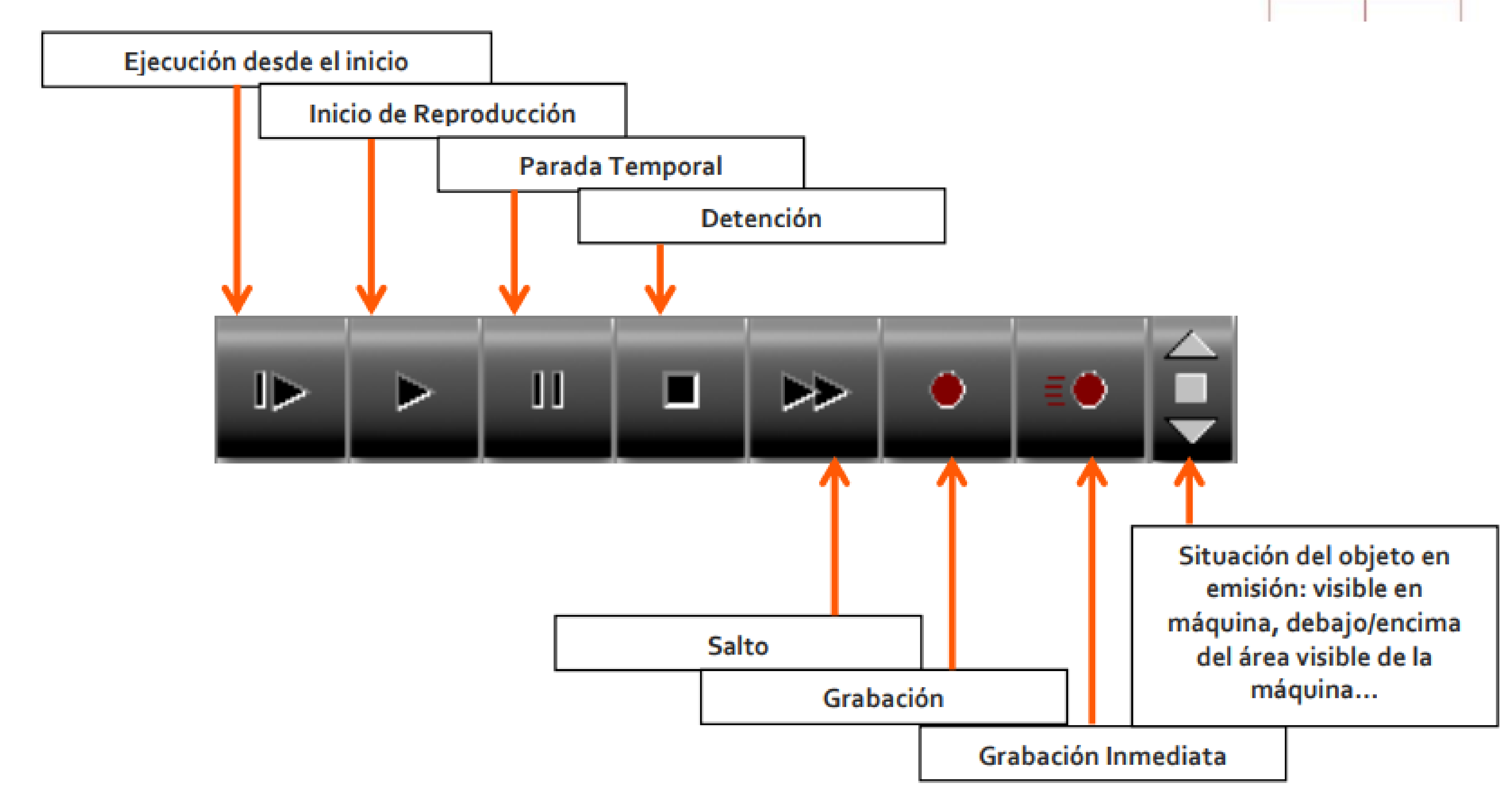
Vúmetro: Representa el nivel del audio en reproducción o en grabación.

Barra de información del objeto en ejecución: Indica el nombre del objeto y un tiempo de intro. Su contador indica el tiempo restante o el transcurrido del audio.

Hide: Permite esconder los botones de reproducción de la máquina



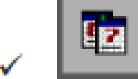
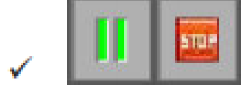
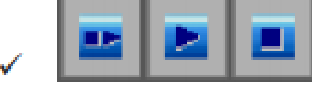
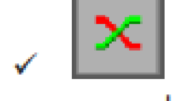
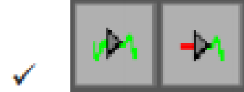
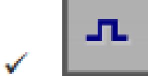
Audio+ Máquinas virtuales/Controles de reproducción



Audio+ Máquinas virtuales/Controles de reproducción

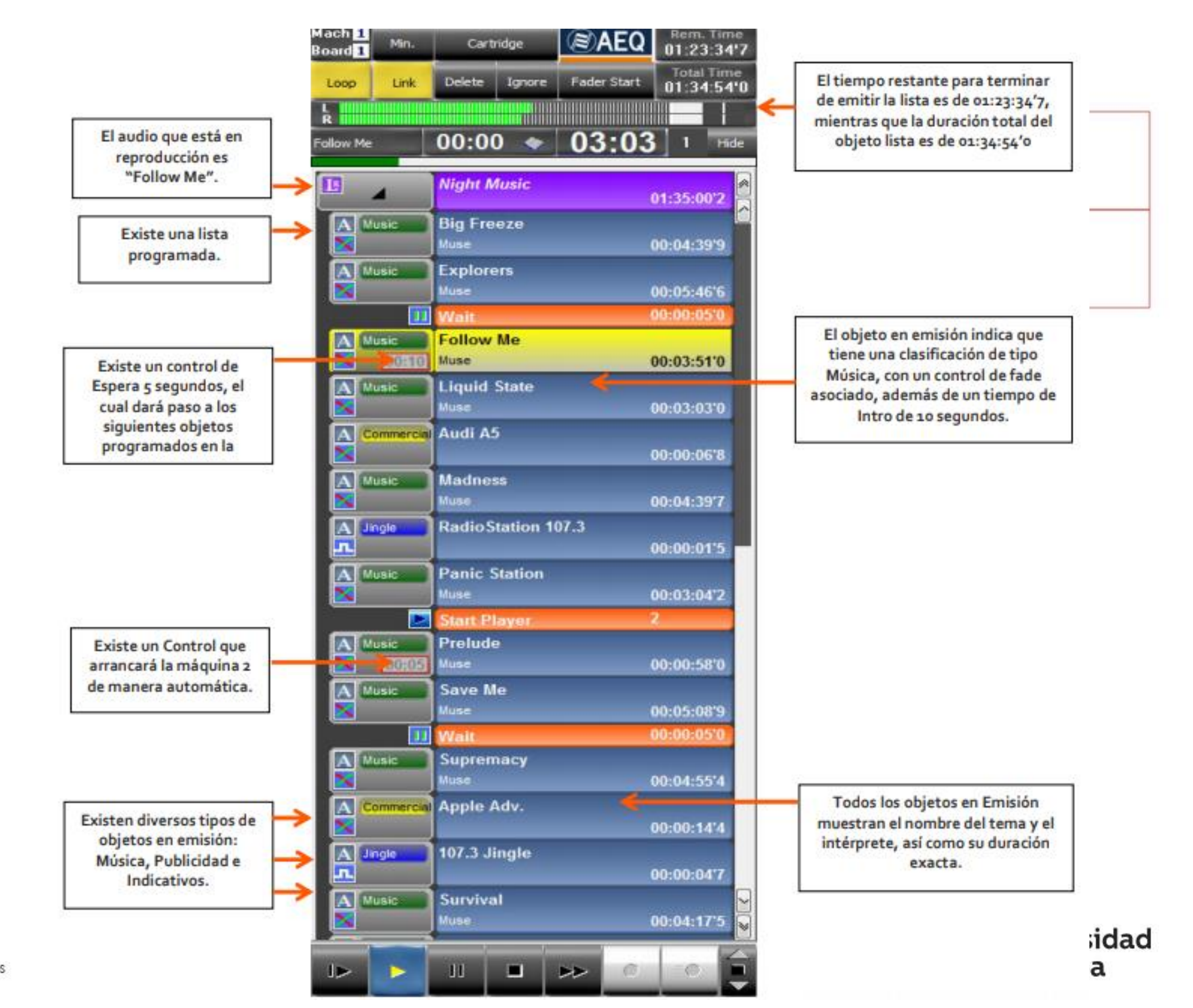


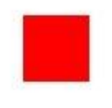
A la izquierda de la pantalla, existe una columna que contiene los elementos de control que, al ser arrastrados sobre la máquina virtual, contribuyen a optimizar la reproducción.

- ✓  El arranque de la programación a una hora determinada.
- ✓  El arranque de la programación en un día determinado.
- ✓  Un contador visible en pantalla.
- ✓  La detención temporal ó definitiva de la ejecución de la máquina.
- ✓  El salto, arranque ó detención de una máquina dentro o fuera del mismo terminal.
- ✓  La edición de mezcla, atenuación progresiva del nivel al terminar y al iniciar la reproducción.
- ✓  El bypass de la tarjeta de sonido.
- ✓  La inserción de la presentación de un tema.



Audio+ Máquinas de reproducción





Audio+ Máquinas de reproducción 1

Reproducción de Listas

La operación con las listas tiene algunas particularidades. Las listas tienen dos posibles estados: expandida o colapsada. En modo colapsado, se mostrará en la máquina virtual el icono representativo del objeto lista, el nombre de ésta en letra cursiva y la duración total. No se mostrará el contenido de la misma ni se permitirá activar las marcas para mostrar la información asociada de texto y la cuenta atrás.

En modo expandido, se mostrará inmediatamente debajo del icono y el título de la lista su contenido de objetos. Una barra con la inscripción *Fin de Lista* situada debajo del último objeto informará de su final.

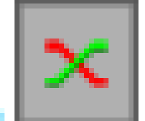
En el caso de la emisión de listas, el usuario puede realizar cambios sobre la marcha cuando la lista ya está cargada en la máquina. Puede arrastrar nuevos objetos, alterar el orden de los ya existentes, eliminar objetos o copiarlos de una máquina a otra, etc. Sin embargo, si lo que quiere el usuario es que estos cambios continúen almacenados, debe editar dicha lista ó crear un nuevo objeto lista como objeto temporal. Cuando la quiera emitir, bastará con arrastrarla hasta la máquina, mantener activado el botón de **Enlace** y pulsar **<PLAY>**.



Audio+ Máquinas de reproducción 2

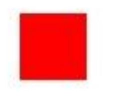




Edición de Mezcla de Audio 

Dentro de los controles modificadores de la emisión, merece mención especial en el montaje de una lista la edición de la mezcla de audios. A través de la edición del control modificador "Fade" se accede a la ventana de edición de mezclas entre cada dos sonidos de la lista, pudiendo decidirse si se mezclan o no, como se atenúa el que finaliza, como incrementa su nivel el que empieza y como se sobrepone en la transición la presentación del tema que empieza. Todo con el objetivo de dar la mayor naturalidad a una emisión automatizada pre – editando la mezcla de los temas que la componen.

idad
a

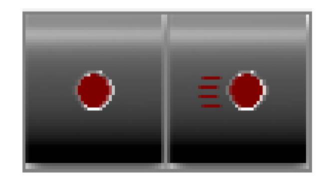


Audio+ Creación de objetos 1

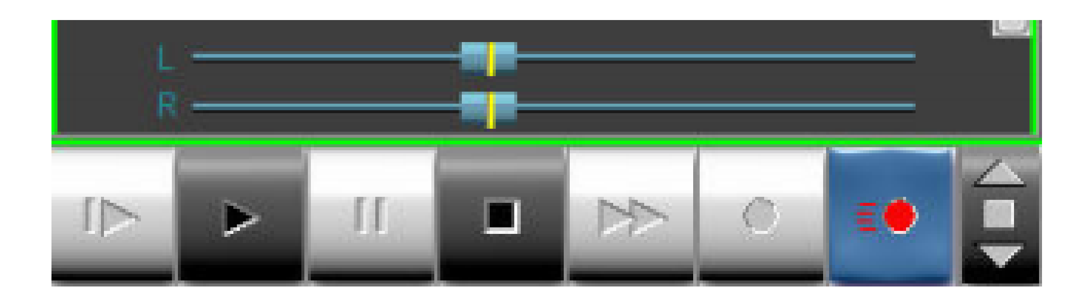
La creación y modificación de objetos sigue, inicialmente, unos pasos similares: Se pulsa el botón **Nuevo o Editar,** situado en la parte inferior de la ventana de gestor, se selecciona el tipo de objeto que se quiere crear o modificar y se rellena la ficha correspondiente. La ficha dispone de diversos campos para clasificar los ficheros, asignarles información adicional, y determinar su estado de cara a su posible emisión.

Estos son algunos procesos de creación/edición de objetos:

- ✓ **Sólo Grabar/Grabación Rápida:**

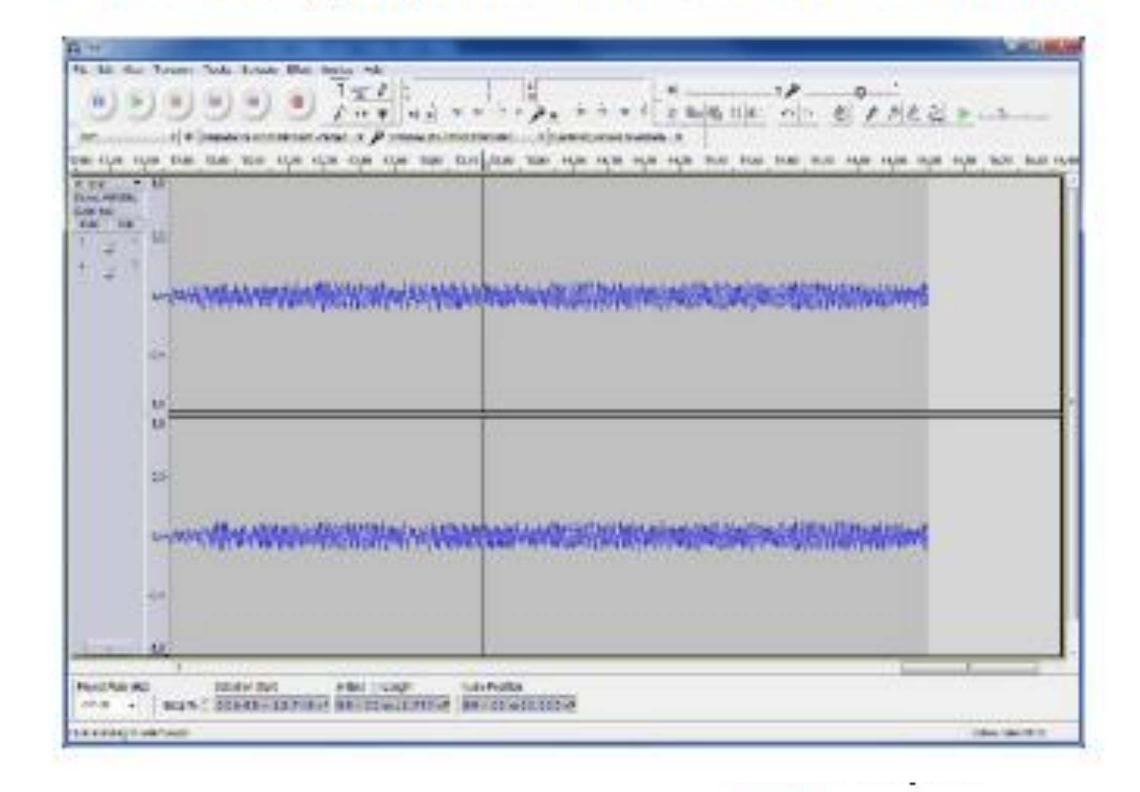


Para guardar el sonido monitorizándolo a través de la consola. Hay una opción de grabación instantánea que permite iniciar la grabación sin haber introducido ningún dato en la ficha.



- ✓ **Grabar y Ajustar:** Con un editor sencillo que permite, además de eliminar blancos (silencios), crear un nuevo audio seleccionando fragmentos del audio grabado.

- ✓ **Editor Externo:** Establece un enlace con su editor preferido desde el que podrá grabar o editar el audio. Por defecto podrá instalar el editor Audacity, incorporado en la instalación de **AEQ AudioPlus.**





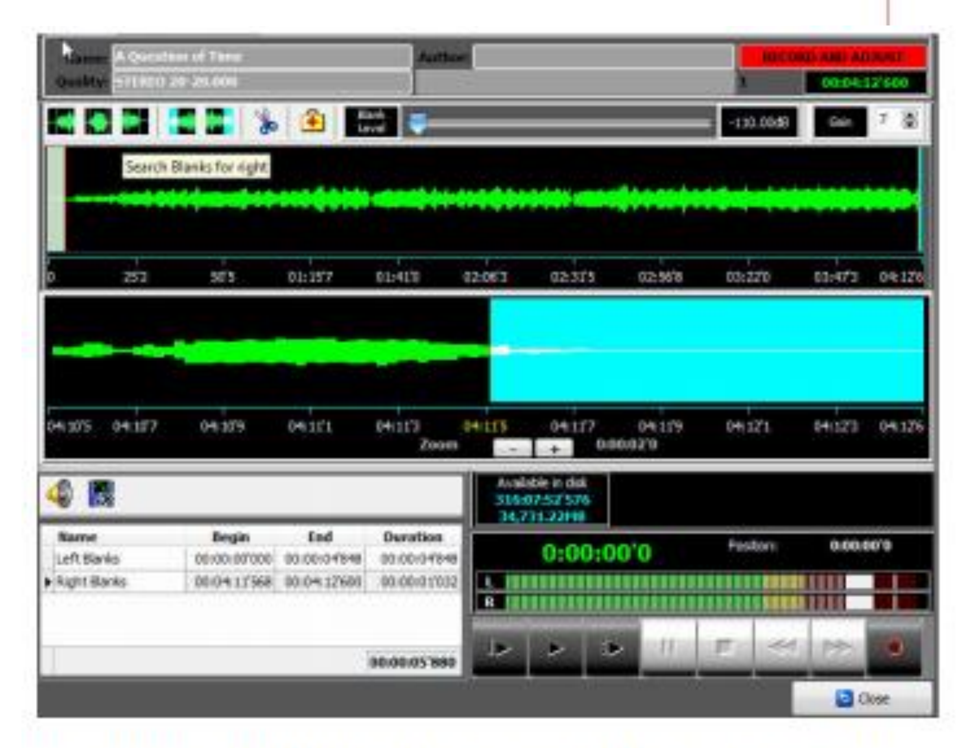
Audio+ Creación de objetos 2

La creación y modificación de objetos sigue, inicialmente, unos pasos similares: Se pulsa el botón **Nuevo o Editar,** situado en la parte inferior de la ventana de gestor, se selecciona el tipo de objeto que se quiere crear o modificar y se rellena la ficha correspondiente. La ficha dispone de diversos campos para clasificar los ficheros, asignarles información adicional, y determinar su estado de cara a su posible emisión.

Estos son algunos procesos de creación/edición de objetos:

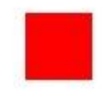
- ✓ **Conversión de objetos:** Permite importar objetos de diferentes tipos de formatos hacia el sistema por medio de Drag&Drop, desde Gestores al Vuelo o Gestores FTP.





La pantalla tiene una pista, donde se representará el audio, una vez finalizada la grabación, en forma de onda.

Mediante los botones de la parte superior de la ventana, podemos elegir el nivel de discriminación de blancos, buscan blancos en el principio y en el final de la onda, eliminarlos, ajustar nivel de audio del fichero, preescuchar y realizar ajustes finos sobre el audio.



Audio+ Creación listas de reproducción

Creación y edición de listas o pautas de emisión

Las propiedades de una lista a determinar por el usuario son nombre, fecha de caducidad, estado y texto asociado. Solo el nombre es obligatorio. Una vez completado el campo del nombre, se activa la opción de Editar lista.

Para construir la lista se cargan los objetos arrastrándolos hasta el **'Editor de listas'**. Es posible arrastrar una lista ya existente hasta el **'Editor de listas'**. Ésta se expandirá, comportándose a partir de ese momento como un conjunto de objetos

A la izquierda de cada uno de los objetos que forman la lista de la parte izquierda de la pantalla, aparece un cuadro rojo, verde o amarillo. Este código de colores informa sobre el estado de un objeto y permite seguir un criterio de ordenación o división del trabajo.

El color rojo indica que el objeto está en estado **'Pendiente'**, el color amarillo, que el estado es **'Elaborado'** y el verde que ha sido **'Supervisado'**.

Los controles modificadores de la emisión pueden también incluirse en las listas de emisión acompañando a los objetos (audios o textos) a emitir.

Si estas listas de emisión son elaboradas para la emisión automática, es posible asignarle su fecha y hora de emisión.

Universidad Europea

Ve más allá